

# Planet Defender



## サイトURL

<http://lab.wx3.com/defender/>

## 概要

画面上部から進撃して来る戦艦を砲台で迎撃し、惑星を防衛する。  
綺麗なグラフィックと軽い動作が特徴。人口が攻略の重要ポイント。  
**TD系の範疇からは外れるので注意。**

- [基本事項](#)
- [人口の増加割合](#)
- [Structures](#)
  - [Fortified Bunkers](#)
  - [Ion Cannons](#)
  - [Economic Centers](#)
  - [Repair Bases](#)
  - [Missile Complexes](#)
  - [Anti-Missile Defense](#)
- [Technologies](#)
  - [Advanced Economics](#)
  - [Robotics](#)
  - [Nuclear Fusion](#)
  - [Advanced Energy](#)
  - [Planet Shields](#)
- [敵戦艦](#)
- [攻略](#)
  - [最高難易度](#)

## 基本事項

- 人口が0になるとゲームオーバー。
- 毎秒 人口(M)/100(M) の収入が自動的に発生する（例えば、人口500Mなら収入5）。
- ユニットのアップグレード、テクノロジーの研究には時間が掛かる。  
レベルが上がれば上がるほど掛かる時間も長くなる。
- 各ユニットは微量ながらHPを自動回復する。
- 難易度が上がるほど、敵の出現総数が多くなり、時間が長くなる。
- 画面右下の早送りマークをクリックで、ゲーム進行速度を速める事が出来る。

## 人口の増加割合

- 人口は毎秒増加。
- 999M以下で1%, 1000M以上1999M以下で0.5%, 2000M以上で0.2%。

POPULATION(人口)	増加量 / 秒	備考
1M-199M	1M	
200M-299M	2M	
300M-399M	3M	
400M-499M	4M	
500M-599M	5M	人口の初期値は500M
600M-699M	6M	
700M-799M	7M	
800M-899M	8M	
900M-999M	9M	1000M未満は毎秒1%増加
1000M-1199M	5M	1000M以上は毎秒0.5%増加
1200M-1399M	6M	
1400M-1599M	7M	
1600M-1799M	8M	
1800M-1999M	9M	
2000M-2499M	4M	2000M以上は毎秒0.2%増加
2500M-2999M	5M	
3000M-3499M	6M	
3500M-3999M	7M	
4000M-4999M	4M	4000M以上は毎秒0.1%増加
5000M-5999M	5M	
6000M-6999M	6M	
7000M-7999M	7M	
8000M-?	0M?	8003M以降増加しないのを確認

## Structures

### Fortified Bunkers

隣接するマスに敵の攻撃を受けた際の人口の減少を軽減させる。  
上下左右が緑、斜めが青のマスで、緑の方が防御力が高い。  
ユニットの防御力を上げるわけではないので注意。

Level	HP	Green	Blue	Cost	Total Cost
1	10000	1.5	1.25	50	50
2	15000	2	1.5	100	150
3	20000	3	2	200	350
4	30000	4	2	500	850

### Ion Cannons

基本的な攻撃砲台。アップグレードする事で高連射・高ダメージとなる。

Level	HP	Range	Power	FIRE RATE	Cost	Total Cost
1	5000	375	40	MODERATE	75	75
2	7500	450	80	FAST	200	275
3	10000	525	100	VERY FAST	300	575
4	15000	575	125	VERY FAST	500	1075

### Economic Centers

収入の割合を増加させる。

Level	HP	REVENUE	Cost	Total Cost
1	10000	0.0015 /M	200	200
2	15000	0.004 /M	300	500

### Repair Bases

周囲のマスユニットのHPを回復させる。

Level	HP	Green	Blue	Cost	Total Cost
1	5000	3	1	200	200
2	7500	5	2	300	500
3	10000	10	5	600	1100

## Missile Complexes

速度は遅いが、高威力で追尾能力のあるミサイル砲台。  
レベルMAXになるとミサイル3発を同時発射。

Level	HP	Range	Power	FIRE RATE	Cost	Total Cost
1	5000	500	1500	VERY SLOW	250	250
2	7500	550	2000	VERY SLOW	300	550
3	10000	550	2000	VERY SLOW	750	1300

## Anti-Missile Defense

敵が発射したミサイルを着弾前にレーザーで撃墜し、防御する。

Level	HP	FIRE RATE	Cost	Total Cost
1	5000	VERY SLOW	600	600
2	7500	VERY SLOW	600	1200
2	10000	SLOW	600	1800

## Technologies

メニュータブ右側の項目。上級ユニットを設置可能にしたりする。

### Advanced Economics

コスト：\$150  
収入を少し増やす。  
Economic Centersを設置可能にする。

### Robotics

コスト：\$250  
ユニットの自動回復量が元の二倍になる。  
Repair Basesを設置可能にする。

### Nuclear Fusion

コスト：\$400  
Missile Complexesを設置可能にする。

### Advanced Energy

コスト：\$600  
Anti-Missile Defenseを設置可能にする。

### Planet Shields

コスト：\$2500  
ヴァン・アレン帯にバリアを張り、惑星の防衛力を増加する。

マスに設置する必要はなく、リサーチ完了と同時に自動的にバリアが展開される。

## 敵戦艦

中盤以降の母艦・戦艦の多くはバリアを展開して防御している。  
バリアはダメージを与えて無効化しても、一定時間の経過で張り直される（ラスボス除く）

### 小型戦艦



序盤から終盤にかけて登場するザコ敵。

### 中型戦艦



2連装砲の戦艦。

### 中型母艦



細長い外見の戦艦。自前の砲撃のほか、超小型の戦艦を射出して突撃攻撃をさせる。  
超小型戦艦も他の戦艦同様、HPがあり撃墜しないといつまでも攻撃をし続ける。  
初期に登場するものはバリア無し。

### 大型戦艦A



ミサイル砲撃をしてくる。

### 大型戦艦B



Anti-Missile Defenseと同様のミサイル迎撃レーザーを搭載している。  
耐久力は低い。

### 巨大母艦



ミサイル砲撃に加え、多量の超小型の戦艦を射出して突撃攻撃をさせる。  
バリアは展開していないが非常に頑丈。

### 巨大母艦戦艦

最高難易度のみ登場するラスボス。

[クリックで詳細を表示](#)

## 攻略

- ・ 攻撃は最大の防御。どちらかと言えば、守備を固めるよりも、速攻を心掛ける事。
- ・ とはいえ、難易度を問わずにBunkerはとても重要。

序盤は早めにIon Cannonsをレベルアップすると心強い。ただし、レベルが高い砲台から集中攻撃されがちなので注意。

- 序盤は高レベルのIon Cannons3~5基で防ぎ、金に余裕が出来たらリサーチをしてEconomic Centersを数多く設置し、収入を増加させる。1個設置する度にレベル2にするよりは、レベル1をどんどん並べた方が良い(アップグレードの待ち時間がある為)。
- また、それと共にリサーチをしてMissile Complexesを大量に設置する。ある程度ミサイル砲の数が揃えば簡単にやられる事はない。
- ミサイル砲を設置しても、Ion Cannonsは雑魚掃射の為にある程度の数は残しておく。
- その後は、同じくリサーチをしてAnti-Missile Defense レベル2を1基設置。
- 終盤近くまで、レベル3×2で凌ぐ。Anti-Missileについてレベル1×3<レベル3×1。最終盤はレベル3×4。
- 後半でタイミングを見計らって、Planet Shieldsをリサーチ。時間が掛かるので注意。
- 高レベル砲台を数基設置するよりも、多くの低レベル砲台を並べた方が良い(逆の時もあるので注意)。

## 最高難易度

- いかに早くIon Cannonsをレベル3に持っていきかが鍵になる。
- 序盤Bunker3 / Cannon5 > Cannon Lv3 × 3 > economicが現在の最適解。
- 中盤をしのぐ為にCannon Lv4を7個程度設置してもよい。
- 終了時で5000kを越えていれば、Score400000程度と考えて良い。
- 初期敵配置で後半のスコアが決まるといっても過言ではない。
- 一つ目の大型戦艦Aを倒した時 2250M-終了時 5434M score433k。
- ラスボス前の最後のラッシュ前にAnti-Missile Defenceを6基に増設。
- ラスボスは雑魚を生む上に、レーダーがIonを狙ってくるのでレベル4×7設置が安定。